

*CONDENSADORES  
DE  
TIEMPO*





INTRODUCCIÓN	5
ARGUMENTACIÓN TEÓRICA	6
CONTEXTO HISTÓRICO-ARTÍSTICO	6
ESPACIO DOMÉSTICO	8
LA AGRESIVIDAD EN LO DOMÉSTICO: ACCIONES Y ARMAS	11
LOS PROCESOS DE CONSTRUIR Y DESTRUIR	12
EL TIEMPO QUE SE CONDENSA	13
LO LÚDICO	15
PROCESO DE TRABAJO	18
DOSSIER DE OBRA	25
REFERENTES	44
APORTACIONES DE CLASE	46
PROPUESTA DE EXHIBICIÓN Y DIFUSIÓN DEL PROYECTO	48
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES	50



Mi creación artística se concentra en el entendimiento y la observación del espacio doméstico y mi contexto espacial más próximo.

Acercándome a acciones, sucesos y metodologías sustancialmente anodinas y sin importancia que suceden en esos espacios, surge el interés de condensar el tiempo que transcurre entre la construcción y la destrucción de algo, manipulando esos procesos de transformación en idas y venidas y haciéndolos más densos a través de un resultado inminentemente lúdico y que conlleva una carga violenta intrínseca. La acción de manipular e incidir sobre el espacio se convierte en un juego.

Espacio, espacio doméstico, tiempo, construcción,  
destrucción, agresividad, lúdico.

*My artistic creation focuses on the understanding and observation of the domestic space and my closest spatial context.*

*Approaching actions, events and methodologies substantially anodyne and unimportant that occur in these spaces, the interest arises to condense the time that elapses between construction and destruction, manipulating these processes of transformation in comings and goings and making them more dense through an imminently ludic result that carries a violent intrinsic charge. The action of manipulating and influencing space becomes a game.*

*Space, domestic space, time, construction,  
destruction, aggression, ludic.*

## CONTEXTO HISTÓRICO-ARTÍSTICO

Es importante contextualizar y echar la vista atrás para poder comprender de donde parte la producción que aquí se plantea. Concretamente hay que remitirse a la época de los años 60 y 70, donde se produjeron cambios socioculturales que influyeron en todos los aspectos de la vida y la cotidianidad. Esta época prodigiosa del arte es reconocida por romper con todo lo canónicamente establecido por el arte moderno. Surgen movimientos como el arte póvera, la *performance* o un arte más concienciado con el ámbito político de protesta y de reivindicación entre otros.

Estos años fueron clave para la historia del arte y los replanteamientos y discusiones que ponían en tela de juicio todo lo anterior. Es el caso más específico el de Robert Morris con su artículo *Anti-Form*, escrito en 1968. Este artista salió en defensa de un tipo de escultura en la que la naturaleza de los materiales estuviese de acuerdo con el estado psíquico del creador y con el devenir propio de las cosas, una escultura en la que, por tanto, quedaban enfatizadas las fases de concepción y realización, de la obra.

Esta afirmación del artista es importante en tanto que establece el proceso creativo como un lenguaje más del arte, que era significativo en el propio resultado de la obra del creador y que era más flexible y extensible, de ahí su nombre. Muchas de las obras de este autor tenían un carácter *site-specific*<sup>1</sup>, ligado a una concepción performativa del arte y del proceso del hacer. Según Morris, Pollock había sido el único artista de la generación de expresionistas abstractos que recupera el proceso concibiéndolo como obra en sí mismo.

Esta idea de la importancia del proceso artístico se consolidó en el momento en el que se celebraron dos exhibiciones en Nueva York; una llamada *Anti-Form* (fig. 1) en la galería *John Gibson* en la que se reunieron artistas antes considerados de la corriente de la abstracción excéntrica como Eva Hesse, Robert Ryman o Richard Serra y otros que acababan de entrar en el mundo del arte como Panamarenko o R. Ryman. Otra exposición llamada *Nine at Leo Castelli* en la galería *Leo Castelli*, donde se mostró a lo grande los principios de la antiforma y el arte en proceso con materiales como neón, acero y otros en estado bruto como tela metálica, látex, plomo fundido o fieltro.

Toda la sociedad artística neoyorquina aplaudió estas dos intervenciones y la antiforma se consolidó como una nueva forma plástica dentro del postminimal.

En 1969 Marcia Tucker y James Monte, conservadores del *Witney Museum of American Art* de Nueva York van más allá y presentan la exposición *Anti-illusion: Procedures/Materials* (fig.2), en la que se cuenta con artistas que con anterioridad habían participado en *Eccentric Abstraction*<sup>2</sup>, *Nine at Leo Castelli* y *Anti-Form*: Carl Andre, Barry Le Va, Robert Morris, Bruce Nauman, Richard Serra, Joel Shapiro, Keith Sonnie, entre otros.

*Anti-Illusion: Procedures/Materials* dio la importancia necesaria al hecho de pensar y ejecutar las obras en el propio espacio expositivo, lo cual hizo que en los días previos a la inauguración las salas del museo se convirtiesen en auténticos talleres de artista. De esta manera se incorpora el tiempo como factor fundamental en la obra para comunicarse de forma constante.

Mientras tanto en Europa se celebra *Live in your head: When Attitudes Becomes Form*. Una exposición presentada en el *Kunsthalle* de Berna del 22 de marzo al 27 de abril de 1969 comisariada por Harald Szeemann.

La muestra afianzó a todos los lenguajes posibles y a todos los materiales dispo-

1. El término *site-specific* se refiere a un tipo de trabajo artístico específicamente diseñado para una locación en particular, de lo que se desprende una interrelación única con el espacio.

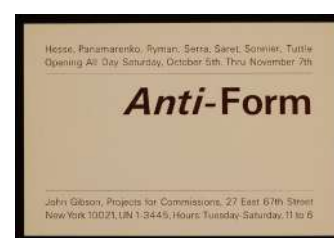


Fig. 1: Cartel *Anti-Form*.1968.

2. En 1966 Lucy Lippard organizó una exposición llamada *Eccentric Abstraction* en la galería *Fischbach* en Nueva York. Esta exposición establece el estándar para lo que más tarde se consideraría el posminimalismo o anti-forma.



Fig. 2: Vista de sala de *Anti-Illusion: Procedures/Materials*. 1969.

nibles, del plomo, agua, fuego, cuero, fieltro, vidrio, hielo, ceniza, algodón, papel o cartón entre otros muchos, convirtiéndose en una fiesta donde el protagonista era el significado que se contraponía a los valores del pasado.

Otro claro ejemplo de reflexión sobre estas nuevas prácticas es el ensayo *La escultura en el campo expandido* escrito por Rosalind Krauss en 1979:

«En los últimos 10 años una serie de cosas bastante sorprendentes han recibido el nombre de esculturas: estrechos pasillos con monitores de televisión en los extremos; grandes fotografías documentando excursiones campesinas; espejos situados en ángulos extraños en habitaciones ordinarias; líneas provisionales trazadas en el suelo del desierto. Parece como si nada pudiera dar a un esfuerzo tan abigarrado el derecho a reclamar la categoría de escultura, sea cual fuere el significado de ésta. A menos, claro está, que esa categoría pueda llegar a ser infinitamente maleable.» (Krauss, 1979. p.59).

La autora ve la manera en que los géneros como la escultura y la pintura han sido alterados, dilatados, retorcidos de una forma elásticamente exitosa en la que la materia puede expandirse e incluir cualquier elemento para su concepción.

Es obligado mencionar con un poco más de profundidad los movimientos del *happening* (fig.3), la *performance* y el arte de acción. Surgiendo éstos dentro de los movimientos de vanguardia del siglo XX de forma experimental por Hugo Ball; que sienta las bases de lo que sería el movimiento Dadaísta y que, estas acciones, tomarían un carácter más teatralizado. Todo ello serviría para posteriormente ser convertido en una forma más del arte.

Acercándonos concretamente a Gordon Matta-Clark, que será objeto de estudio más adelante, podríamos afirmar que es uno de los artistas que entran en esta disciplina artística. Desde una escena activamente política y reivindicativa, el artista marca la historia del arte saliéndose de la sala y pensando el espacio de una manera amplia y visionaria con acción rotunda e incluso grotesca.

En su caso, la obra de arte ya no está dentro si no que se magnifica y es por sí sola, sin necesidad de nada más. La obra es el propio espacio del arte, donde las posibilidades de jugabilidad son únicas por las condiciones de cada lugar. La fuente de inspiración parte del propio marco de actuación.



Fig. 3: 18 *Happenings en 6 partes*. 1959.

Esto nos lleva a la siguiente pregunta: ¿cómo pensar el espacio doméstico desde una perspectiva artística de actuación?

La importancia de hablar de estos lenguajes y procesos artísticos se canaliza a la hora de explicar la producción de este trabajo final de máster en el que se hibridan escultura, instalación fotografía y acciones.

### ESPACIO DOMÉSTICO

Hay otras pieles con las que cabe protegerse o compensar la débil identidad del yo [...] la casa y el coche.»<sup>3</sup> (Díaz-Urmeneta, 2012, p.19). (Fig.4).

Esta cita contextualiza de manera acertada el pensamiento en torno a la edificación que llamamos casa. Un lugar del mundo que consideramos nuestro espacio, o lo rechazamos, aunque por lo general el concepto casa trae consigo unas acepciones de protección y confianza.

Matta-Clark pone patas arriba esta idea:

«El modo característico de trabajar de Gordon Matta-Clark consistía en cortar secciones de paredes y suelos de edificio existentes. Esta actividad sustractiva era por lo general una actividad no autorizada: Matta-Clark y sus amigos daban batidas por la ciudad en busca de edificios abandonados en los cuales experimentar, y de los cuales Matta-Clark hacía surgir una melancólica poesía de la desgracia.» (Crow, 2000, p.63).

Esta cita nos remite a una de las más famosas intervenciones que el artista llevó a cabo en 1974, *Splitting House* (fig.5), que tomó la casa suburbana como un arquetipo simbolizador del hogar auténticamente americano de clase media la cual, hasta cierto punto, no estaba sujeta a cambios físicos ni conceptuales. Sería una manera de vivir y unos lugares que estaban anquilosados en la América de ese momento.

3. Esta cita está relacionada con dibujo (fig. 4) realizado por el pintor y arquitecto ustriaco Hundertwasser. Las cinco pieles engloban todo su universo artístico.

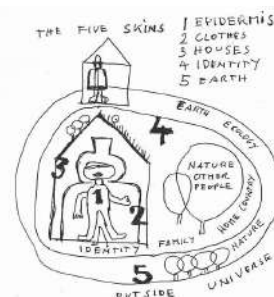


Fig. 4: Las cinco pieles. 1959.



Fig. 5: *Splitting House*.1974.



«Los cortes en estas dos obras [refiriéndose a *Splitting House* y *Bingo* (fig.6)] se proponían deconstruir este punto de vista, en un esfuerzo por liberar la forma de la casa, que había venido a simbolizar contención y distanciamiento.» (Holloway, 2000, p.209).



Fig. 6: *Bingo*. 1974.

Como mencionaba antes, Matta-Clark tomó la casa y la convirtió en otra cosa. Su objeto de estudio, en el caso de *Splitting House* era la arquetípica edificación suburbana. No hay que olvidar que cuando hablamos de casa, necesariamente estamos hablando de arquetipo y una serie de conceptos adscritos al espacio como refugio, seguridad y privacidad. El corte de la casa del artista es algo que reconfigura el ideal de ese espacio y lo reconvierte. Ya no es una casa como elemento útil si no que se ha transformado. Como argumenta Susan Rothenberg en una entrevista realizada por Joan Simons en 1985:

«Estar en aquella casa te hacía sentir como si estuvieras en otro estado. Esquizofrenia, la fragilidad de la tierra, algo asombroso.»

La potencia de ese corte ya conlleva adjetivar la casa como algo vulnerable en mayor o menor medida, una acción demoledora que deconstruye la idea prefijada. «[...] una reacción anárquica contra el proceso generado mediante la arquitectura.» (Holloway, 2000, p.204).

Los procedimientos que seguía el artista le permitían un margen de complejas improvisaciones al hacer sus piezas, ya que de alguna manera había superado la idea de que la escultura tuviera que estar compuesta por otra temática.

Está claro que hay un impulso de crítica social y política en casi todas sus obras, concretamente podemos destacar la pieza *Window Blow Out* (fig.7) en 1976 dentro del marco expositivo titulado *Idea as a Model* en el que se planteaba, en un primer momento, poner al descubierto un espacio limitado y preexistente mediante recortes de secciones cuadradas del revestimiento de placas de yeso sin ventanas de una sala de reuniones, abriéndola al resto del edificio. Era uno de los pocos proyectos del artista que disfrutaban del visto bueno de una institución.



Fig. 7: *Window Blow Out*. 1976.

Posteriormente apareció con una escopeta de aire comprimido con la idea de plasmar sus propias preocupaciones activistas con respecto a las condiciones de la vivienda en el barrio del Bronx. Colocó unas fotos en las que aparecían edificios de ese barrio con los cristales de la ventana rotos en cada una de las ventanas del espacio. Llegado el momento se dedicó a disparar contra las ventanas con las fotografías justificando su acción en la pregunta de por qué se toleraba eso en el Bronx y no en ese espacio institucional.

Estas ideas de casa también las trae Rachel Whiteread con una extensa producción en torno a ella. Concretamente debemos detenernos en la obra pública *House* (fig.8) que se realizó entre 1993 y 1994. Esta pieza sintetiza también la inutilización de la casa, dejando ver el espacio de dentro, que es de hormigón macizo y su interior ya no puede ser habitado.

En un texto titulado *Existencia encontrada*, Mario Condognato reflexiona así sobre la obra *House*:

«... la artista ha hecho un vaciado de hormigón de todo el espacio interior de una típica casa victoriana [...]. Después de emplear la casa como molde para una escultura, Whiteread eliminó todos los materiales que habían formado sus superficies exteriores (la madera, los clavos, el vidrio) y presentó así una nueva realidad, sólida y volumétrica, en la forma de la casa que había estado allí y el espacio que había ocupado antes: la realidad del espacio enmarcado por las paredes domésticas, ese espacio donde se consuman los dramas, los dramas burgueses de la dinámica familiar y la identidad de género, donde el paso del tiempo se experimenta de manera subjetiva por la ida y venida de

generaciones, ese espacio que es el lugar de refugio ilusorio entre el caos de la ciudad y la esclavización de las relaciones humanas por la economía... Ese espacio se convierte en escultura. [...] la casa adquiere un valor adicional y un potencial ulterior de naturaleza psicoanalítica. [...] Así la fachada es la máscara o el aspecto o la imagen del individuo. Esta máscara o imagen queda aquí destruida, reprimida y reducida a un mero residuo de sí misma, a fin de revelar lo que subyace a ella» (Condognato, 2007, p.22).

No solo debemos detenernos en el ámbito específico de la casa, aunque este concepto es la columna sustentadora de toda la idea, si no que podríamos extra-polar estas acciones constructoras y destructoras a cualquier ámbito o espacio dado por y para el ser humano y referirnos a cualquier estancia en la que las personas tienen algún contacto de habitabilidad; no necesariamente hogareña si no de interacción con el medio.

La reflexión que nos queda es como el artista pone en peligro con un gesto muy sencillo la idea de casa. Esta idea de habitabilidad es frágil en su forma más humana. Otra vez la casa es desprovista de su concepción natural.

En toda esta lectura podemos ver que tanto en las piezas de Matta-Clark y Whiterad con *House*, existe una actividad agresiva, de allanamiento y combatividad hacia la propia estructura y a la memoria del lugar. Este aspecto es interesante estudiarlo con un poco más de profundidad.



Fig. 8: *House*. 1993-94.

En el marco del espacio doméstico interior existen acciones, objetos y sucesos que tienen potencialmente un carácter agresivo.

Centrándonos en la idea de agresividad la obra *Stoning the Refrigerator* (fig.9) que Jimmie Durham realizó en 1996, es un ejemplo del ataque al objeto doméstico. La nevera está siendo agredida activamente con piedras. Esto sirve para contextualizar la idea de agresividad y espacio doméstico a través de la acción que es impostada y forzada ya que no es un suceso que naturalmente esté establecido para que ocurra.



Fig. 9: *Stoning the Refrigerator*. 1996.

Concretamente podemos acercarnos a las acciones más comunes y de la propia habitabilidad y desarrollo humano en estos lugares que sí ocurren de una manera más instaurada poniendo como ejemplo el abrir y cerrar una puerta. Vemos que la agresividad en esta acción se plantea cuando el objeto se abre con fuerza y topa contra la pared haciendo una pequeña muesca. Ese rastro que queda es un accidente clave que ha sido objeto de estudio, observación y fuente de inicio y desarrollo de la producción artística que más adelante se mostrará.

*El Gran Vidrio* (fig.10) de Marcel Duchamp es la obra accidental por antonomasia donde el azar y la casualidad completan el significado y concluyen la obra. En ese transporte donde el cristal terminó roto es donde se refleja esa necesidad por dejar a los objetos seguir su transcurso natural y que esto luego sea un gran punto a favor para ella. El azar de encontrarse las cosas y los indicios de estas acciones antes mencionadas mueven un proceso de experimentación y observación de la producción artística que se ha realizado todo viene y, sin ningún plan, las propias cosas sorprenden. La importancia de ver el espacio conjuntamente con la casualidad como generador de obra es un punto fuerte de la argumentación.

Volviendo al ejemplo de la puerta podemos explicar que esta agresividad no está establecida como un ataque como tal si no como una acción inocua e intencionada. No está implícita en su función como puerta y no provoca un daño que afecte a la estructura arquitectónica si no a una superficialidad. Aquí entra una cuestión de temporalidad que más adelante será analizada con más profundidad.



Fig. 10: *El Gran Vidrio*. 1923.

En contraposición, el interés recae en cómo el objeto agrede al espacio a través de una acción humana de una manera intencionada, convirtiéndose incluso en un juego o pasatiempo. Aquí comienza a participar la idea de algo creado exclusivamente para tal fin.

También existen elementos constructivos que sirven para lo contrario: ser protectores para posibles daños como por ejemplo el rodapié, ese elemento ambiguo que pasa desapercibido y que podría estar dentro de una poética liminal<sup>4</sup> espacial.

El objeto doméstico se convierte en un arma en el momento en que se piensa para esta función violenta.

### LOS PROCESOS DE CONSTRUIR Y DESTRUIR.

Como antes fue comentado, Matta-Clark plantea una solución a su pensamiento en forma de acción destructora, un ataque directo a la arquitectura y sus estructuras.

Este proceso fue catalogado de *Anarquitectura*. «Sabíamos que tenía que ser una especie de nombre «anti»... pero eso parecía demasiado fácil». (Nonas, 1993, p.190).

El grupo de *Anarquitectura* fue fundado en 1973 por varios artistas coetáneos. «El objetivo arquitectónico del grupo era más elusivo que el hecho de hacer piezas que demostraran una actitud alternativa a los edificios» (Matta-Clark, 1974, p.34).

Las acciones que creaba en las estructuras eran procesos destructivos. La anarquitectura era una contribución a la ciudad que se focalizaba en los edificios desfavorecidos y abandonados que iban a ser derruidos para dejar paso a supuestas mejoras de infraestructuras, por lo que Matta-Clark los consideraba como suyos y libres de poder ser modificados.

¿Cuál era su proceso?, ¿cómo llamar al cambio que sufría un edificio desde que lo seleccionaba hasta que su acción sobre él terminaba?

Este autor es considerado en 1989 por James Wines en *The Splitttery Floor* como «el único y verdadero arquitecto deconstructivista», argumento que será puesto en tela de juicio por Robert Holloway en un ensayo sobre el deconstructivismo y la deconstrucción, argumentando que:

«La deconstrucción<sup>5</sup> no parece aplicable de la forma inmediata a la arquitectura, ya que se trata de un enfoque filosófico de la crítica literaria. El mismo Derrida ha afirmado que el pensamiento arquitectónico deconstructivo es imposible y mantiene que la deconstrucción no es una metáfora arquitectónica» (Holloway, 2000, p.224).

Más adelante escribe:

«La deconstrucción de Matta-Clark difiere de la aplicación lingüística de la deconstrucción de Derrida, en cuanto que afecta a la estructura física. En su obra, los defectos son intrínsecos a la composición. El término descomposición es propuesto así como la estrategia subyacente de la obra de Matta-Clark. Este proceso entropológico combina la descomposición implícita tanto en la deconstrucción como en el deconstructivismo, proporcionando así una unificación de ambas filosofías.» (Holloway, 2000, p.224).

Podemos entender cómo la deconstrucción aplicada a la arquitectura es realmente algo de base estructural, siendo más exacto el concepto de descomposición.

Si hablamos de descomposición, es inevitable pensar en la pieza de Sam Taylor llamada *Still life* (fig.11) donde el bodegón se va pudriendo, pudiendo ver me-

4. La liminalidad (del latín *limes* "límite" o "frontera") es cuando no se está ni en un sitio (que puede ser físico o mental), ni en otro. Es estar en un umbral, entre una cosa que se ha ido y otra que está por llegar.

5. Teoría postestructuralista de análisis textual basada en las paradojas y aplicada a diversas disciplinas. Derrida sostenía que el pensamiento arquitectónico deconstructivo es imposible, mantenía que la deconstrucción no es una metáfora arquitectónica.



diante una aceleración del tiempo el proceso en pocos minutos. Una vez más el tiempo es el factor más importante de ese proceso de transformación. ¿Wué importancia tiene el tiempo en las acciones de Gordon Matta-Clark y el vídeo de Sam Taylor? El punto común es el proceso natural frente a la provocación anti-natural del mismo.



Fig. 11: *Still Life*. 2001.

### EL TIEMPO QUE SE CONDENSA

A partir de algunas de las obras de Lara Almarcegui se articula esta idea de temporalidad:

«¿Cuál es la diferencia entre materiales y escombros, si en términos estrictos son dos presentaciones de la misma sustancia, si pueden ambos equivaler a un mismo edificio, si pueden ser física y químicamente equivalentes?» (Medina, 2013, p.25).

En esta pregunta plantea cuestiones que conllevan el tiempo, la construcción y la destrucción; el tiempo acumulado en un corto periodo. Es el ejemplo de la serie de obras *Materiales Constructivos*, concretamente una de las instalaciones llevada a cabo en Phalsburg en el año 2000. (fig.12). «...Almarcegui apiló junto a una torre de depósito de agua [...] los elementos constructivos equivalentes a esa estructura.» (Medina, 2013, p.27).



Fig. 12: *Materiales de construcción de la torre de agua*. 2000.

Esta serie de instalaciones «tiene como normal ofrecer una exhibición redundante de la arquitectura misma» (Medina, 2013, p.27), es decir, conviven dos estados de los materiales en un mismo espacio y en un mismo tiempo. La manera de sugerir la destrucción es a través de lo que no está realizado; es un viaje al pasado para hablar de un futuro en el que ese depósito de agua sea solo escombros. Almarcegui plantea «...una especie de análisis de la edificación existente que la somete a una comparación viva con un doble potencial, un gemelo no realizado, un equivalente antiformal, antiescultórico y profundamente analítico, un espacio adyacente» (Medina, 2013, p.27).

Podemos extraer de esas citas que el trabajo de Lara Almarcegui, concretamente esta serie de *Materiales Constructivos* acorta el tiempo entre el material “bruto” y el material utilizado a través de una actuación de ella misma sobre estos elementos.

Dentro de ese concepto de temporalidad es de obligación mencionar al artista Robert Smithson en relación a la idea de entropía; que «se puede interpretar como la medida del desorden entre los átomos que componen el sistema, dado que es prácticamente seguro que un estado inicialmente ordenado se volverá aleatorio con el paso del tiempo» (Holloway, 2000, p.218). La obra *Hotel Palenque* (figs.13 y 14) sirve como ejemplo de entropía y del tiempo concentrado en una misma arquitectura. Smithson fue invitado a Yucatán donde realizó una serie de fotografías en el hotel del que luego se editó un pequeño libro con la transcripción de una conferencia.



Fig. 13: Hotel Palenque. 1969–72.



Fig. 14: Composición de imágenes Hotel Palenque. 1969–72.

«Le fascinó porque parecía la encarnación de la entropía. El hotel todavía se estaba construyendo en un extremo, y sin embargo ya se estaba disolviendo, ya estaba siendo invadido por la naturaleza y desmoronándose por el otro extremo.» (Holloway, 2000, p.219).

«El Hotel Palenque era llamada la “ciudad de la serpiente”. Había personas que rendían culto a este animal y, en cierto modo, la construcción del hotel se entrelazan como una serpiente» (Smithson, 1972, p.6).

Ambos trabajos antes mencionados comparten una cuestión *site-specific* con una intervención de Hans Haacke en la Bienal de Venecia de 1993.



La obra *Germania* (fig.15) en el pabellón de Alemania presentaba la demolición del propio suelo del espacio. Una intervención completamente inmersiva que dependía directamente del lugar y sus características.

La idea de inmediatez está intrínseca en los procesos antinaturales a los que se pretende llegar. La necesidad de obtener resultados rápidos se resuelve en el momento en el que la idea de lo lúdico entra en juego.

El siglo XXI nos ha proporcionado el sistema de inmediatez más potente de la historia de la humanidad: Internet. Es por esto que los habitantes de esta generación que ha crecido en la Web (los llamados *millenials*), se les ha creado la necesidad, y por tanto necesitan disponer de resultados rápidos y efectivos. El tiempo para el conocimiento ya se ha transformado; ahora es mucho más denso y requiere menos de una fracción de segundo para acceder a esta información que con anterioridad era imposible de conseguir tan rápido.



Fig. 15: *Germania*, 1993.

## LO LÚDICO

Para poder hablar de la parte lúdica en la escultura no podemos dejar pasar por alto el trabajo de Franz Ernhart Walther. Es importante destacarlo en tanto que habla de la idea del contacto constante y la interacción del sujeto con la obra de arte dentro del espacio (fig.16):



Fig. 16: *Werksatz (Workset)* 2008.

«Al darse cuenta de las limitaciones de las artes tradicionales, y sus correspondientes categorías estéticas, para proporcionar una comprensión de esta relación, desplazó su atención desde el objeto artístico al espectador con le fin de llegar a una síntesis que incluyesen los procesos, los materiales, la ubicación y la dimensión espacio-temporal [...] en la obra *Werksatz* (Primer equipo de trabajo) (fig.17), en la que los espectadores usaban, manejaban y manipulaban una serie de objetos esculturales. En esta obra Walther mostraba la función de sus *Benutzbare Objekte* (objetos para ser usados) como parte de un «proceso de trabajo» durante el cual el aumento de la autoconciencia que provocaba el moverse con el objeto en tiempo y en el espacio podía servir para intensificar la percepción». (Morgan, 2003, pp.65-66).



Fig. 17: *Werksatz*, 1963-69.

«Lo que había detrás de *Werksatz* era un intento de comprometer al observador en la fenomenología de la percepción, permitiendo un acceso directo a los objetos esculturales. En este sentido, los *Benutzbare Objekte* de Walther, debían incitar la habilidad potencial de los observadores/participantes para proyectar y comunicar sentimientos dentro de una comunidad o un pequeño grupo. Este tipo de intercambio potenciaría además las condiciones de un espacio prearquitectónico por cuanto ciertas pautas de comportamiento físico, cognitivo y discursivo se manifestaban dentro del contexto de la ubicación de la obra.» (Morgan, 2003, p.66).

Este artista sostiene la importante idea de hacer partícipe de alguna manera al espectador proponiendo objetos escultóricos con esa funcionalidad.

Lo interesante es ver como este tipo de ejercicios llevan consigo un tinte lúdico y de juego por el simple echo de poder interactuar con la obra. Para ser más exactos e intentar dar en la clave de la cuestión que aquí se plantea, cuando una acción se provoca y se manifiesta como algo divertido entra en juego esa esencia lúdica de los objetos.

Jan Hakon Erichsen basa su producción artística con la serie *Destruction Diaries* (figs.18-23) en la creación de artefactos, manejados por el mismo, con la única función de explotar globos. Expone su propio cuerpo a una serie de peligros, ya que en algunas de las ocasiones las herramientas que utiliza para están incorporadas a él.



Fig. 18-23: *Destruction Diaries*. 2017-19.

Las acciones del autor no dejan de ser ejercicios que acarrean una lectura simpática y divertida pero a la vez agresiva y violenta. Esta es la parte más interesante; el juego y la repetición como sistema de agresión.

De nuevo una obra de Jimmy Durham, en su obra *Still Life with Stone and Car* (fig. 24), plantea también un aspecto perturbador en una acción demoledora: Aplastar un coche con una piedra gigante que tiene una cara pintada. Así se hace ver la parte más amable de esta acción y se incide más aún sobre ésta, es decir, la potencia al darle personalidad a esa piedra.



Fig. 24: *Still Life with Stone and Car*. 2004.



Como antes hemos mencionado, la repetición en el juego es un concepto clave para su funcionamiento. Extrapolando esto a un ejemplo para poder entenderlo con más facilidad podríamos imaginar la tortura de la gota china, (fig.25). Ilustra muy bien el concepto de repetición e incisión en un mismo punto hasta provocar una muerte de manera lenta y mínimamente invasiva. Se necesitan muchas horas para que la persona entrara en paro cardíaco por culpa de la gota que cae cada cinco segundos ininterrumpidamente sobre la cabeza del sujeto. La incisión en un mismo punto sobre algo es lo que provoca la destrucción apenas perceptible.

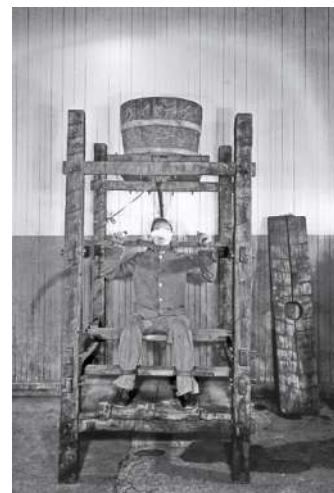


Fig. 25. Tortura de la gota china.

El desarrollo natural de todos mis trabajos es experimental. Recolectando y jugando con los materiales, observando el propio espacio y viendo sus posibilidades surgen ideas y conceptos que después de un proceso de experimentación plástica adquiere una forma definitiva.

Hay que destacar que mi marco de actuación y mi fuente de inspiración es el propio espacio; concretamente el espacio que es susceptible de ser habitado. Por lo general me centro en la observación del mismo y de esta manera las ideas surgen y toman direcciones diferentes.

Para poder contextualizar todo lo que he hecho en este periodo de producción del máster tengo que remontarme a la semilla de donde nace todo el aparato conceptual. Con anterioridad, en mi trabajo final de grado, descubro la importancia que para mí supone hablar del hogar como ese conjunto de conceptos adscritos a la forma y la estructura más física de la casa. Ya que mi trabajo es principalmente escultórico me interesa estar siempre en contacto con los propios materiales de construcción como materia prima para la creación de las piezas. Es el caso de *60,2*, un trabajo instalativo y escultórico que se centra en la observación y la puesta en valor del suelo de mi casa familiar.

Es por ello que desarrollo una serie de trabajos en torno a este temática como por ejemplo la pieza *Zuncho* (fig.26); un trozo de cemento del tamaño de una cama revestido de tela de cubrecolchón. Una bandera que contiene una imagen impresa de la losa que conforma el suelo de la casa, entre otras piezas.

Concretamente la pieza *Zuncho* se establece como un trabajo que evoluciona mi pensamiento y viaja hacia esa idea agresiva ya que las propias barras de ferralla, al estar cortadas con cizalla, resultaban unas puntas afiladas y cortantes.

Después de esta investigación en torno al suelo paso a trabajar con materiales que se engloban también en marco de la pared, como por ejemplo, persianas, cortinas, etc. Continuo trabajando con las telas, en este caso negras, ya que me permiten crear diferentes espacio ambiguos en torno a la idea de profundidad o la ocultación (fig.27).

Una de las claves para el desarrollo del trabajo que se ha realizado durante el máster la dio una pieza que nació de manera casual: *Sin título* (fig.28). Haciendo pruebas con moldes salió un círculo de cemento que al desmoldearlo se partió por la mitad; con un trozo de cortina de plástico reconstruí las dos partes haciendo de sistema de sujeción a la pared.

Cuando llegué y me adjudicaron un estudio me puse a observar todo lo que venía como preestablecido en ese espacio. Me fijo en un trozo pequeño de losa que falta (fig.29) y reafirmo la idea sobre trabajar con el pensamiento de que en el espacio pasan cosas agresivas y luego queda un vestigio. Ese resultado es ínfimo y no tiene importancia en el desarrollo normal de un cuerpo en ese lugar; es decir, permite andar por encima sin ninguna dificultad.

El concepto del error (o del algo que no debería estar ahí) se refuerza y comienzo a trabajar con materiales encontrados como puertas de armario antiguos, que me permite separar sus partes y ver formas para poder interactuar con ellas y trabajarlas a través de moldes de hormigón, que al desmoldearse se resquebrajan y luego ser unidos con diferentes sistemas de sujeción. Este proceso totalmente experimental y de juego fue tomando forma a medida que jugaba más con los materiales. En estas piezas me interesaba lo roto y la grieta aleatoria que surgía por el azar. Comencé a componer con las cosas fabricadas y encontradas (figs.29-35).



Fig.26: Zuncho. 2018.



Fig.27: Persiana I. 2018.



Fig.28: Sin título. 2018.



Fig.29: *Exploración del suelo*. 2018.

Fig.29-35: *Bocetos y pruebas*. 2018.



Llegado un momento decido parar la producción y me planteo pasearme por las zonas del pasillo para buscar algo que no sabía que sería clave para el futuro del proyecto.

En unos de esos paseos fotográficos descubro un pequeño agujero en la pared que provenía del golpeo de una puerta. (fig.36). Este pequeño descubrimiento establece un punto y aparte en la idea. Sintetizaba a la perfección los conceptos de espacio, objeto y acción doméstica, la agresividad y una performatividad intrínseca en la acción; justo lo que andaba buscando. A raíz de esto surgen una serie de piezas escultóricas llamadas *Sistemas de agresión*, de las cuales posteriormente se seleccionarían dos como piezas finales (fig.37).

Seguí documentando el lugar focalizando la atención en los pequeños errores o soluciones rápidas que no tenían importancia y pasaban desapercibidas. Toda esta documentación tomaría forma de pequeño fotolibro que se mostrará más adelante.

Mientras tanto continuaba haciendo fotografías, esta vez en la calle, a los sistemas de publicidad y metodologías propias de las empresas de construcción y demoliciones. Me interesó una serie en las que fotografiaba cubas de escombros (figs. 37-46); me parecen un buen ejemplo de esa idea condensadora del tiempo: un proceso de construcción del que resultaban escombros y materiales de desecho aparentemente inútiles que se contenía en ese cajón.

Decido documentar cada día la cuba que está enfrente del máster. Después de estar haciendo fotografías durante más de una semana obtengo una serie que se centra más en lo que pasa alrededor de ese objeto a través de otra acción cotidiana como es la de aparcar. Posteriormente decido que esa serie formaría parte de la producción final y que se llamaría *Lucky You*. (fig.86-88). Las fotografías se mostrarán más adelante en el apartado de obras finales.



Fig.37: Sistema de agresión (tirachinas)2019. Pieza descartada.



Fig.36: Hueco en la pared. 2019.





Figs. 38-47: Huevo en la pared. 2019.

Mi atención se centra esta vez en las lonas y telas que se colocan en las fachadas de los edificios mientras están en construcción (fig.48). Estos elementos parten de la idea de la condensación temporal: elementos que no permiten ver con claridad los procesos de constante transformación que sufre un edificio en construcción o renovación.

Para concretar más aún me interesan las lonas microperforadas que tienen impresa la fachada del propio edificio para que el impacto visual sea menor al mirar hacia el y para la propia seguridad pública. Esto lo aprovecho y desarrollo una pieza que recapacita sobre estas ideas. Recojo un andamio que posteriormente transporto a un lugar en construcción; coloco la estructura montada en el centro del solar y fotografío sus cuatro caras (figs.49 y 50). Estas fotografías son impresas en esa lona microperforada y montadas sobre el propio andamio que se convierte en un gran dispositivo fotográfico. En las fotografías aparece el registro del lugar tal y como estaba en ese momento; en pleno proceso, y el andamio que es el elemento a fotografiar.

Gracias a la perforación de la lona se puede ver cómo la estructura, a pesar de ser grande y compacta no es densa si no que deja entrever elementos reales y que son físicos, lo que provoca una confusión de lo real y lo ficticio.

La idea nace, por supuesto, de la observación pero también de la necesidad de obtener recursos de la propia construcción para extrapolarlos como elementos artísticos.

Una pieza que fue la primera donde quise evidenciar el tiempo y que posteriormente fue descartada es la titulada *Cinta* (fig.51). Una reconstrucción de un bode de piedra caliza que está dispuesta en forma de circunferencia con una cinta perforada de acero galvanizado. Esta pieza fue descartada ya que no se ajustaba a la idea de tiempo que se fue desarrollando con el proyecto.



Fig.48: Hueco en la pared. 2019.



Fig.51: Cinta. 2019.



Figs. 49 y 50: Fotografías del proceso de documentación del andamio. 2019.



Por último me planteo actuar sobre el hueco del suelo que antes mencionaba de manera que la idea es sacar el positivo del trozo que falta. Me surgen problemas al intentar dar con el material con el que quiero hacer los positivos y finalmente surge la cal. Esta sustancia, antes mucho más utilizada y que se está volviendo a usar en la construcción es algo con lo que estoy familiarizado ya que desde siempre he visto como el los pueblos se encalan las casas. Me parecía idóneo para este propósito: por un lado se puede mezclar con agua y fragua como una escayola y por otro el potente significado que trae consigo ya que siempre se ha utilizado para rejuvenecer los espacios. Además es de un color blanco brillante y limpio

Estos positivos que se transforman en piedras, en su forma final, pueden estar dispuestos de formas variables: en montaña simulando una pila de escombros, en sacos de construcción o dispuestos estratégicamente en una retícula que corresponda con el propio suelo de dónde se sacó.

Es interesante ver como estos supuestos escombros contienen una sensación extraña al observarlos desde diferentes distancias. Desde lejos puede verse un cúmulo de piedras blancas pero al acercarse puede observarse que todas esas piedras son iguales.

ESTRUCTURA: PÓLOS

MECANISMO DE AGRESIÓN

MECANISMO DE AGRESIÓN II

Andorra - casa demudada. sdar.

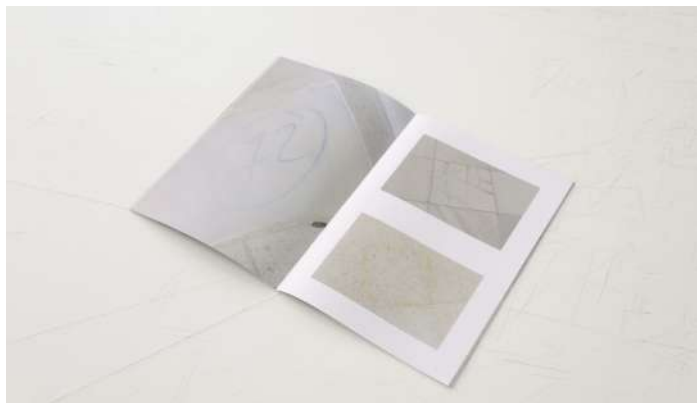
Figures 52-59: Bocetos



Después todo este proceso se han extraído unos resultados finales:

**DOSSIER DE OBRA**

1. *Splitting I: Non-u.Non-object.*: fotolibro que recoge y documenta un espacio a través de sus defectos casi imperceptibles.
2. *Sistema de agresión I*. simulando la acción de abrir y cerrar un puerta aparece un aparato manual que solo sirve para dañar la pared.
3. *Sistema de agresión II*: un añadido al pie humano para dañar el rodapié; limitando el movimiento en el espacio del sujeto que lo lleva.
4. *Sin Título*. Objeto encontrado que aparece detrás de los cristales de una puerta de armario antiguo. Mantiene la forma del cristal y además se asemeja a un látigo con púas.
5. *Lucky You*: serie de tres fotografías que documentan el proceso cotidiano de aparcar y sus estrategias.
6. *Registros (espacio de trabajo)*: documentación de todos los agujeros y daños del espacio en el que se ha actuado con los mecanismos de agresión y demás objetos.
7. *Time Capacitor*: dispositivo de presentación de cuatro fotografías de un lugar y su proceso de rápida transformación a través de metodologías de la propia construcción.
8. *Piedras de cal*: positivados en cal de construcción del trozo de losa que falta del suelo. Hay tantas piedras como losas en el espacio de donde se ha extraído.



Figs. 60-74: *Splitting I : non-u. non-objects*. Fotolibro. Edición 5 ejemplares. 14.8 x 21.0 cm. 2019

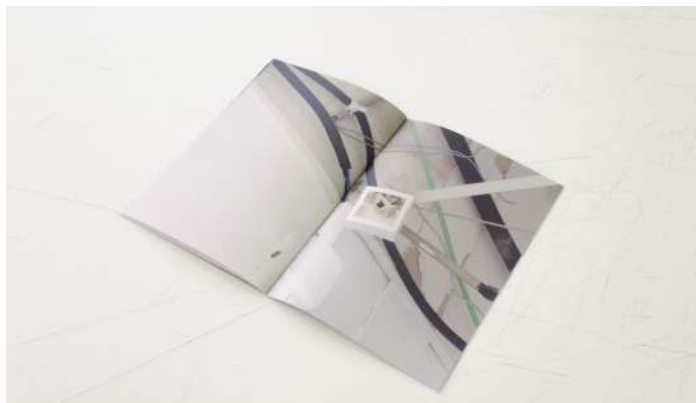




Fig. 75 :Sistema de agresión I (puerta). Tiradores, acero y cierres de puerta.  
210x200 cm. 2018.





Figs. 76-79: Detalles *Sistema de agresión I* (puerta).





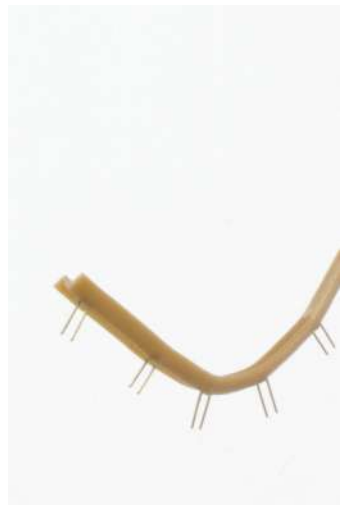
*Figs. 80-83: Sistema de agresión II (rodapié). Metal.*  
50 x 200 cm. 2019.









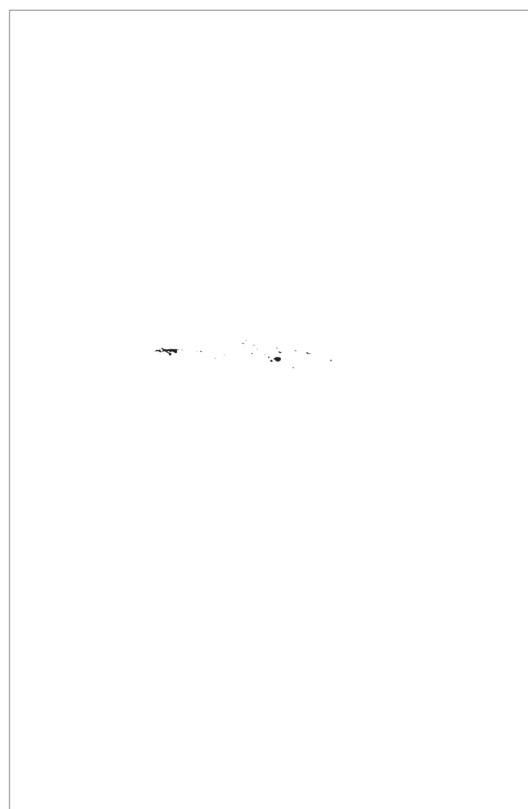
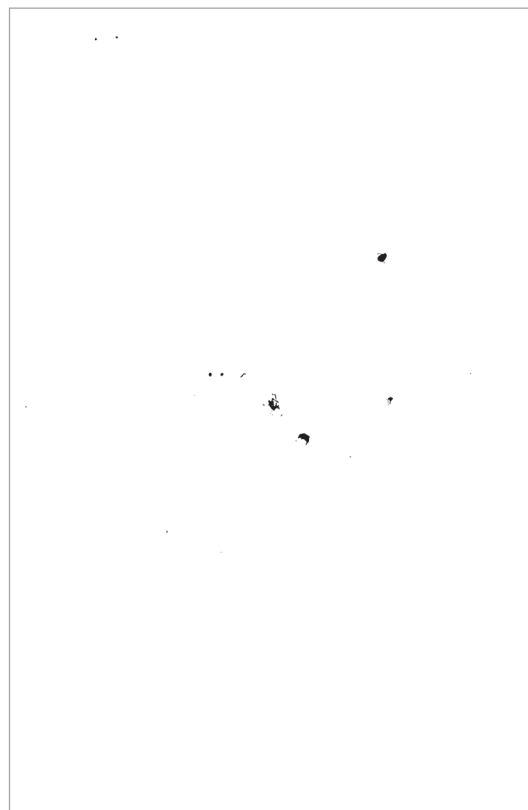
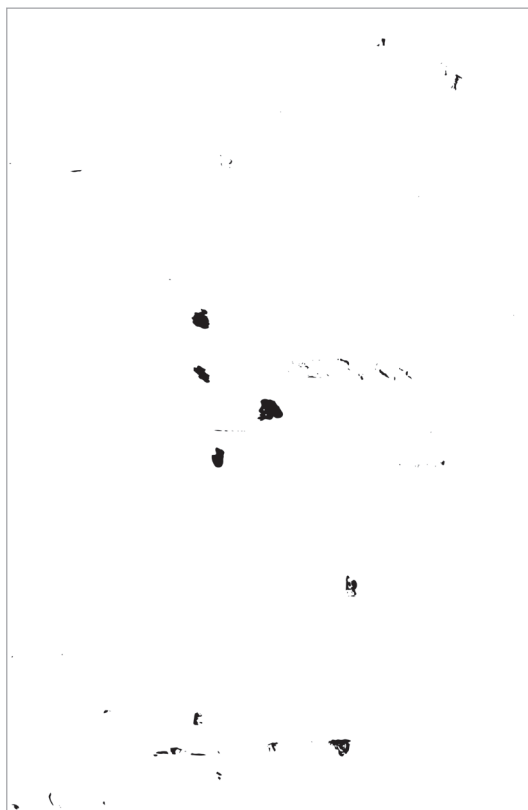


*Figs. 84 y 85: Sin Título. Goma y grapas.  
Medidas variables. 2019.*





Figs. 86-88: *Lucky You. Serie.* Fotografia digital.  
40 x 27 cm. 2019.







*Figs. 94 y 95: Time Capacitor. Lona microperforada impresa y andamio. 200 x 300 x 100 cm. 2019.*







*Fig. 96: Piedras de cal.* Cal de construcción.  
Medidas variables. 2019.





## REFERENTES

Los referentes más importantes han sido mencionado a lo largo del texto y no se muestran aquí.



Fig.97: Michael Rakowitz. *ParaSITE homeless shelter*. 1997.

Fig.98: Nuria Fuster. *Bird flying over the desert*. 2018.

Fig.99: Arcangelo Sassolini. *Untitled*. 2007.

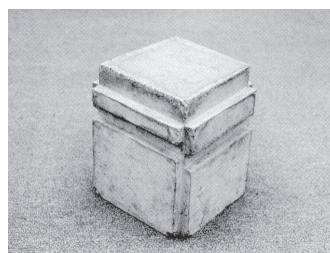


Fig.100: Wim Delvoye. *Cloaca New and Improved*. 2001.

Fig.101: Magnus Pålsson. *The seconds before the Sikorsky Helicopter Touches Down*.

Fig.102: Bruce Nauman. *A cast of the space under my chair*. 1965.



Fig.103: Chris Burden. *Samson*. 1985.

Fig.104: Dierk Schmidt. *Fantasma del Palacio de Berlín II*. 2003-2004.

Fig.105: Lara Almarcegui. *Retirar el suelo de parquet (Secesión Viena)*. 2010.



Fig.106: Marcel Duchamp. *Rueda de Bicicleta*. 1913.

Fig.107: Javier Vallhonrat. *Acaso*. 2001-2003.

Fig.108: Robert Morris. *House of Vetti II*. 1983.



Fig.109: Richard Serra. *La materia del tiempo*. 1994-2005.

Fig.110: Luis Bisbe. *Pretecnologíaapunta* 2003.

Fig.111: Jean Tinguely. *Snow White and The Seven Dwarfs (or The Witches)*. 1985.





Fig.112: Lolo y Sosaku. *Motors II*. 2016.

Fig.113: Marcel Duchamp. *3 Stoppages Étalon*. 1913.

Fig.114: Sergio Prego. *Serie Hormigón*. 2017.



Fig.115: Katinka Bock. *Sonar*. 2018.

Fig.116: Mark Maders. *Girl Study II*. 2013.

Fig.117: Carl André. *Equivalente VIII*. 1966.



Fig.118: Eugenio Ampudia. *Paisaje móvil*. 2018.

Fig.119: June Crespo. *Mesmeromania, or the Tale of the Tub*. 2016.

Fig.120: Pedro Cabrita. *South Wing*. 2015.



Fig.121: Francis Alÿs. *Sometimes Making Something Leads to Nothing*. 1997.

Fig.122: Christian Lagata. *Verde Croma*. 2019.

Fig.123: Arturo Comas. *Lo inútil*. 2017.



Fig.124: Antonio R. Montesinos. *Entropía (equilibrio, ruido, dispersión)*. 2016.

Fig.125: Fred Sandback. *Untitled*. 1967.

Fig.126: Krzysztof Wodiczko. *Homeless Vehicle*. 1988-1989.



Francisco Javier Ruiz del Olmo fue a uno de los primeros profesores a los que enseñé mi trabajo y le comenté las ideas que tenía con respecto al error. Me recomendó ver cosas acerca del *glitch* y el *bug*. Estos dos conceptos de la jerga digital hacían una buena analogía a lo que quería expresar. Durante un tiempo estuve utilizando esos términos para poder expresarme con más claridad hasta encontrar algunos otros que se saliesen de ese lenguaje digital. Además vimos plataformas donde buscar información que me han servido en la confección del trabajo teórico.

Con respecto a las clases teóricas de Luis Puelles extraigo la idea genérica del extrañamiento y algunas citas como «El signo mientras se comporta como signo no se ve. El signo se ve cuando se avería» o «para que algo pueda verse tiene que romperse». No refiriéndonos a romperse en el sentido figurado si no que tiene que ver con el error como punto de atención. Cuando algo no está como debería de estar pasa menos desapercibido. Evidenciar la idea del signo que no debería estar roto pero lo está me parecía inspirador.

Con Blanca Montalvo abordamos soluciones a ideas o piezas, debatiendo directamente el qué hacer de una manera más física y no tanto conceptual. Soluciones a problemáticas que se planteaban en la visita. Me recomendó revisar el trabajo de Antoni Muntadas y de Hito Steyer, en concreto la pieza *Adornó's Gray*, de esta última.

M<sup>a</sup> del Mar Cabezas nos comentó a mi compañero de estudio y a mi que no perdiésemos la frescura de los materiales encontrados ya que podía notar que dentro del proceso había un disfrute con la tarea. Ambos utilizamos el juego dentro de nuestro proceso artístico a modo de ensayo y error. Se ha hibridado producción con material encontrado y comprado. La característica vivida de los materiales que la gente ya no quiere me resulta muy interesante porque ya son objetos con mucha información y cargas emocionales.

M<sup>a</sup> Ángeles Díaz reparó en que la limpieza, la sencillez y la pureza del material sin muchos artificios beneficiaría al trabajo. Mencionó alguna de las obras que están incluidas en esta memoria como por ejemplo la pieza *Germania* de Haans Hacke.

La clase teórica de Salvador Haro sobre obra gráfica me hizo pensar en llevar a cabo algo de este modo en mi producción. Suelo trabajar siempre con la escultura, instalación y fotografía y mi idea era poder expandir la producción a otras forma e hibridarlas.

Carlos Miranda me dio muchas claves sobre el trabajo que estaba realizando, haciendo preguntas muy concretas que hasta ese punto no podía responder. Me animó a seguir trabajando con los sistemas de sujeción y a la fabricación de piezas concretas para las piezas que se generaban a partir de objetos domésticos. Algunas de las soluciones que he ido dando a algunas piezas fueron puestos en duda ya que, según la recomendación del profesor, si estaba trabajando con el error (que es algo feo o no agradable de ver) algunos de los sistemas o materiales que usaba no deberían llevarse el protagonismo porque la lectura del espectador sería corta y no se detendrían a ver la extrañeza de la pieza. En definitiva era no caer en lo efectista ni en lo superficial. Me recomendó revisar una obra de Duchamp llamada *3 Stoppages Étalon*.

Con Libia Castro planteamos la preocupación del acercamiento del espectador a las piezas que tenía pensadas llevar a cabo; como el espectador debía de ser un sujeto activo y como solucionar la problemática que se genera a la hora de interactuar con una pieza. Unas de las partes que más me interesó sobre el trabajo de Libia y Olafur fue los *enviroments*. Revisamos los trabajos de Jimmy Durham y de Claire Fontaine. También me interesó la campaña de *Tu país no existe*; que hibrida un mensaje potente con aplicaciones y resultados que se acercan más a lo publicitario y al diseño.

De igual manera que con Libia Castro, con el profesor José Iranzo estuvimos planteándonos como acercar al espectador a la obra y que entienda que esta debe ser tocada. Barajamos posibilidades del vídeo y de sonidos pre grabados que producía la propia pieza, mecanismos motorizados, etc. Los mecanismos motorizados no me interesan por ahora ya que me parece más conveniente que estas piezas sean manuales y que las propias personas formen parte de las acciones.

Con Javier Garcerá estuve pensando acerca del tiempo y de la demora y me reafirmé en la idea de conseguir un resultado rápido; de ahí la cuestión de acelerar y densificar el proceso de deterioro. Una de las cosas que más me interesó fue hablar del *Homo-ludens* y el por qué parece ser que está antes el pensamiento que el hacer y el jugar en la práctica artística. Considero que para pensar primero hay que jugar y experimentar posibilidades variadas. De algún juego aparecen conceptos y cuestiones que nunca se esperarían ser encontradas. Cuando esto pasa es interesante ver como el azar y la casualidad está por delante de la mente de cualquier creador.

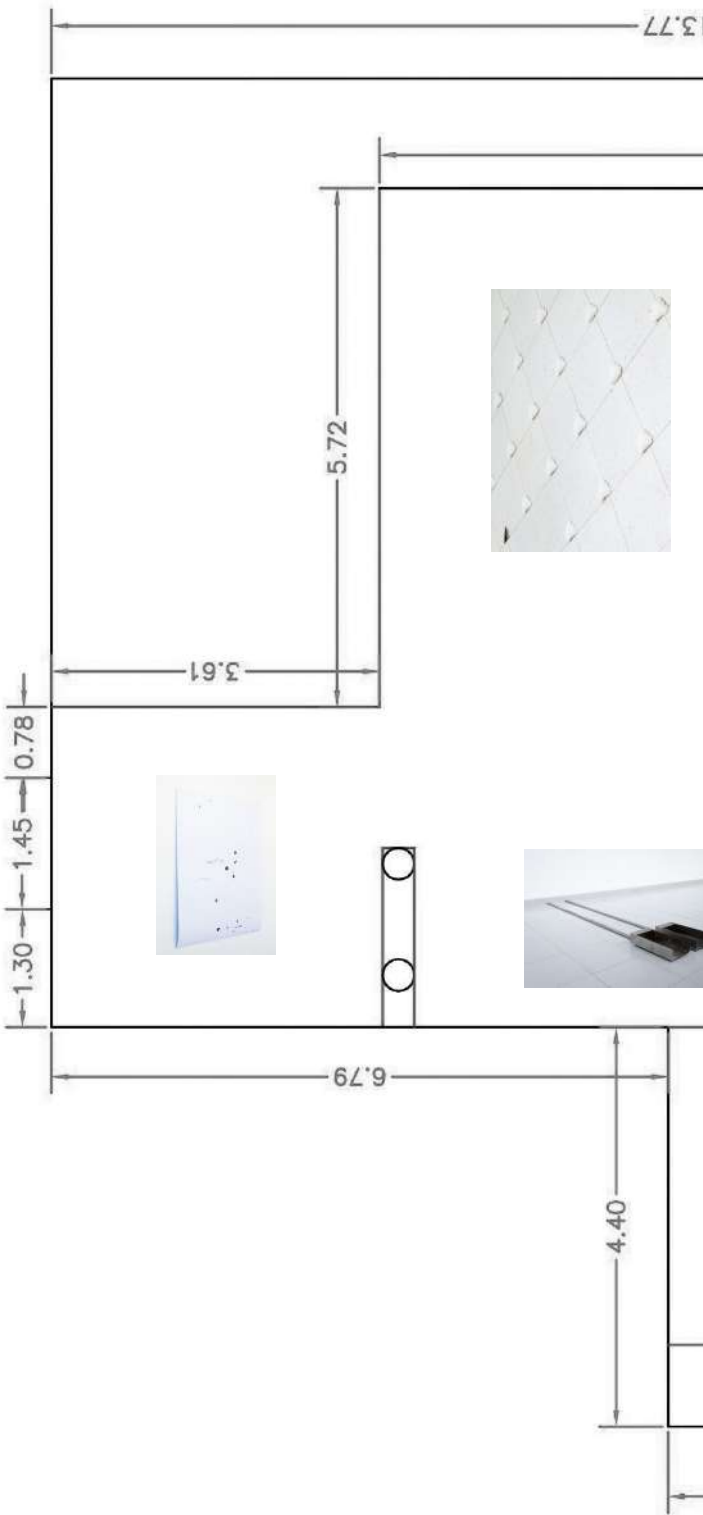
Jesús Marín me ha acercado al contexto histórico y artístico al que me remito con el tipo de producción que hago; de donde parto y como puedo reconocer en la historia mis propias prácticas. Hemos estado durante todo el curso académico planteando y cuestionando los procesos y los resultados que han reforzando mis ideas y me han hecho pensar más allá. El apoyo y la confianza en el trabajo ha sido clave para afianzar cada vez más las capacidades que estoy adquiriendo como creador y la sintonía entre nosotros ha sido muy fructífera ya que podía ver como mis ideas eran entendidas desde un punto de vista compartido.

La visita de Mayte Carrasco fue corta pero intensa. Recomendándome una serie de referentes, libros y artículos que se acercaban de manera muy acertada a los conceptos con los que estaba trabajando.

Las aportaciones teóricas de Carmen Osuna han sido un soplo de aire fresco de última hora. Con muchos referentes escultóricos y con temáticas como el azar o la máquina que particularmente me interesan y de las cuales he hablado a lo largo de este trabajo final de máster y que pretendo poder seguir indagando sobre ellos.

En este plano de la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga se han distribuido las piezas a través de la sala.

PROPUESTA DE  
EXHIBICIÓN Y  
DIFUSIÓN DEL  
PROYECTO.





Agrasar Quiroga, F., Outeiro Ferreño, E., Ruiz de Samaniego, A. y Olmedo, A. (2011). Cabañas para pensar. A Coruña: Fundación Luis Seoane.

Almarcegui, L., Francés, F. and Herreros, J. (2007). Lara Almarcegui. Málaga: Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.

Almarcegui, L., Zaya, O. y Almarcegui, L. (2013). Lara Almarcegui: Turner.

Aznar Almazán, S. (2006). El arte de acción. San Sebastián: Nerea.

Bachelard, G. and Champourcin, E. (1986). La poética del espacio. México: Fondo de Cultura Económica.

Batchelor, D., Whiteread, R., Condognato, M., Cicelyn, E. and Francés, F. (2007).

Whiteread. Málaga: CAC Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.

Baudrillard, J. and Foster, H. (2006). La posmodernidad. Barcelona: Kairós.

Castro, L., Ólafsson, Ó., Bik, L., Pol, J. and Tan, P. (2007). Libia Castro & Ólafur Ólafsson. Málaga: Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.

Corbeira, D. (2000). ¿Construir ... o deconstruir?. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Deleuze, G. and Guattari, F. (2013). Rizoma. Valencia: Pre-textos.

Diserens. C. (2006). Gordon Matta-Clark. Phaidon.

Fernández Polanco, A. (2003). Arte povera. 2ª ed. San Sebastián: Nerea.

Guzmán, K. (2019). Usted está aquí / You are here. Recetas Urbanas 2018. León: Museo de Arte Contemporaneo.

López Cuenca, R. y Ramírez, J. (2000). Obras Rogelio López Cuenca. Granada: Diputacion.

Maistre, X., Anadón, P., Staal, G. and Sainte-Beuve, C. (2007). Viaje alrededor de mi habitación. Madrid: Editorial Funambulista.

Manders, M. y Willems, R. (2005). Isolated rooms. [Arnhem, Netherlands]: ROMA Publications in collaboration with the Art Institute of Chicago and the Renaissance Society at The University of Chicago.

Marzona, D. and Grosenick, U. (2005). Arte conceptual. Köln: Taschen.

Morgan, C. (1996). Del arte a la idea: ensayo sobre el arte conceptual, Cambridge, Cambridge University press. Akal.

Morris, R. and Ferguson, E. (1975). The papers of Robert Morris. Pittsburgh, Pa: Univ. of Pittsburgh Press.

Moure, G. (2006). Gordon Matta-Clark. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Osborne, P. (2006). Arte conceptual. Londres: Phaidon.

Rider, A. y Andre, C. (2011). Carl Andre. London: Phaidon.

Sharr, A. y Meller-Marcovicz, D. (2015). La cabaña de Heidegger. Barcelona: Gustavo Gili.



Smithson, R. (2006). Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey. Barcelona: Gustavo Gili.

Smithson, R., Ortega, D (2011). Hotel Palenque. Ciudad de México. México. Alias.

Solans, P. y Duque, F. (2000). Pensar, construir, habitar. Palma de Mallorca: Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca.

Whitread, R. (2001). Rachel Whitread - Transient spaces. New York, NY: Guggenheim Museum Publications.

Anti-illusion: procedures/materials. Whitney Museum of American Art: Free Download, Borrow, and Streaming : Archivo de internet. [online] disponible en: <https://archive.org/details/antiillusionproc61whit/page/48> [Accesado el 14 de abril de 2019].

Britain, T. (2019). Rachel Whitread – Exhibition at Tate Britain | Tate. disponible en <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/rachel-white-read>. [Accesado el 26 de abril de 2019].

Fred Sandback Archive. (2019). Fred Sandback Archive. [online] disponible en: <https://www.fredsandbackarchive.org> [Accesado el 19 de abril de 2019].

Historiadelartecuatro.blogspot.com. (2019). EL PROCESS ART (la antiforma). [online] Disponible en: <http://historiadelartecuatro.blogspot.com/2009/05/el-process-art-la-antiforma.html> [Accesado el 3 mayo de 2019].

Vidal-Folch, I. (2019). Victoria Garriga: «La arquitectura contribuye a la felicidad o infelicidad de las personas». [online] Jot Down Cultural Magazine. Disponible en: <http://xurl.es/vzth0> [Accesado el 22 de mayo de 2019].

Zabalbeascoa, A. (2019). Arquitectura de destrucción y construcción. [online] EL PAÍS. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2014/10/30/babe-lia/1414688577\\_187905.html](https://elpais.com/cultura/2014/10/30/babe-lia/1414688577_187905.html) [Accesado el 26 de abril de 2019].

CONDENSADORES  
DE  
TIEMPO